

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Penguasaan konsep merupakan kemampuan untuk menangkap dan menguasai lebih dalam sejumlah fakta yang mempunyai keterkaitan dengan makna tertentu. Penguasaan konsep penting bagi peserta didik karena dengan menguasai konsep yang benar maka peserta didik dapat menyerap, memahami, dan menyimpan materi yang dipelajarinya dalam jangka waktu yang lama agar terhindar dari miskonsepsi. Dari penguasaan konsep tersebut diharapkan peserta didik mampu mendeskripsikan dan menghubungkan antar konsep yang satu dengan konsep lainnya untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan. Dahar (2006, hlm. 4) menyatakan bahwa penguasaan konsep diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami makna secara ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan konsep IPA yaitu kemampuan peserta didik memahami konsep IPA, baik secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pradina (2010, hlm. 11) mengungkapkan bahwa penguasaan konsep diperoleh dari proses belajar, sedangkan belajar merupakan proses kognitif yang melibatkan tiga proses yang hampir bersamaan yaitu memperoleh informasi yang baru, transformasi informasi, dan menguji relevansi ketetapan pengetahuan.

Seseorang dikatakan menguasai konsep apabila orang tersebut mengerti benar konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Penguasaan konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami IPA secara ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dikatakan menguasai konsep apabila ia mampu mendefinisikan konsep, mengidentifikasi dan memberi contoh atau bukan contoh dari konsep, sehingga dengan kemampuan ini ia bisa membawa suatu konsep dalam bentuk lain yang tidak sama dengan dalam buku teks.

Penguasaan konsep di Indonesia masih sangat rendah, menurut hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* Indonesia menempati urutan ke 74 dari 79 negara anggota PISA, dalam survei ini ada tiga kemampuan siswa yang dinilai yaitu kemampuan matematika, kemampuan membaca dan kemampuan ilmiah (*sains*). Sedangkan, hasil survei *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* yang diselenggarakan oleh *Global Institute*, diketahui bahwa Indonesia menempati peringkat 38 dari 42 negara dalam bidang matematika dan peringkat ke 44 dari 49 negara dalam bidang *sains*. Maka untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik perlu adanya pembaharuan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam penguasaan konsep.

Berdasarkan pengalaman selama mengajar di SDN 2 Girimakmur tahun ajaran 2021-2022 permasalahan terjadi pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang terjadi dikarenakan pada kurangnya inovasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, sementara itu peserta didik sering diberikan tugas tanpa adanya pendalaman materi yang mumpuni. Hal ini berdampak pada masih banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang ada di sekolah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penggunaan buku sebagai satu-satunya bahan dan media pembelajaran membuat kurangnya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang diterapkan masih *teacher centered* yang membuat kurangnya motivasi dan kontribusi peserta didik dalam pembelajaran. Kurangnya pemberdayaan teknologi menjadi penyebab rendahnya keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan berbagai pengetahuan tentang alam sekitar beserta isinya. IPAS mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang

muncul di alam. Untuk itu pembelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Penguasaan tentang konsep IPAS merupakan suatu hal yang sangat penting bagi individu untuk meraih tujuannya. Mata pelajaran ini mengkaji soal makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksinya. Pembelajaran IPAS Juga merupakan pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu pembelajaran IPAS terkadang dianggap sulit oleh peserta didik.

Adapun ruang lingkup materi pembelajaran yang terdapat pada modul IPAS kelas IV SD yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, meliputi beberapa bab berikut ini: Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di bumi, Bab 2 Wujud Zat dan perubahannya, bab 3 gaya di sekitar kita, bab 4 mengubah bentuk energi, bab 5 cerita tentang daerahku, bab 6 Indonesia kaya budaya, bab 7 bagaimana mendapatkan semua keperluan kita dan bab 8 membangun masyarakat yang beradab. Berdasarkan ruang lingkup materi pembelajaran IPAS, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat menunjang ruang lingkup materi tersebut. Maka menggunakan model yang dimaksud adalah model berbasis proyek atau lebih dikenal *Project Based Learning* (PjBL).

Maka penggunaan model berbasis proyek sangat tepat untuk menyamaratakan penguasaan konsep peserta didik. Penetapan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil yang diinginkan. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan minat serta penguasaan konsep pembelajaran peserta didik adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Wahyuni (2019, hlm. 84) *project based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (problem) sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntun peserta didik untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara

mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut ada lah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai menggunakan model *Project Based Learning* yang telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya: Astuti dkk. (2019, hlm.97) Berdasarkan data penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi STEM dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi Ekosistem dengan kategori (tinggi). Model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi STEM dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kategori (sangat aktif). Syam (2016, hlm. 62) mengatakan bahwa ada pengaruh positif dari penerapan model berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar Biologi peserta didik kelas VIII MTs Madani Alauddin Paopao. Agnes (2020, hlm. 87) mengatakan *Project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains, hal ini dikarenakan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan model ini sangat mendorong siswa untuk aktif, berpikir logis, dan terampil dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa peneliti terdahulu di Model *Project Based Learning* memiliki dampak positif dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karna penyajian materi yang disampaikan terbilang menarik serta dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Penguasaan konsep merupakan bagian dari hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson (2001, hlm. 156) dimensi ranah kognitif meliputi: (1) mengingat (C1), (2) memahami (C2) (3) mengaplikasikan (C3), (4) menganalisis (C4), (5) mengevaluasi (C5), dan (6) mencipta (C6). Berdasarkan uraian yang telah disampaikan dapat diketahui bahwa penguasaan konsep merupakan tujuan inti dari suatu pembelajaran. Sehingga untuk menindaklanjuti hal tersebut perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep peserta didik di SD. Indikator yang digunakan untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik

disesuaikan dengan dimensi ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yaitu C1 sampai C4.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai penguasaan konsep yang telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya Astuti (2017, hlm. 47) dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep IPA melalui Konsep Diri dan Minat Belajar. Diupayakan peserta didik mampu mengonsep keadaan dirinya yang positif mulai dari hal terkecil baik dilakukan di rumah ataupun disekolah. Selain konsep diri yang positif sebagai anak pelajar yang baik, minat belajar pun harus tinggi terhadap semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPA baik di dukung dari guru, orangtua, ataupun teman-temannya, karena telah dibuktikan pada penelitian bahwa konsep diri yang positif dan minat belajar yang tinggi terhadap hasil belajar IPA dapat meningkat signifikan.

Wardono dkk. (2016, hlm. 64) menyimpulkan bahwa pembelajaran konflik kognitif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan menurunkan kesalahan pemahaman konsep IPA yang dimiliki peserta didik, serta mampu meningkatkan setiap indikator pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik. Nurlita dkk. (2022, hlm 345) berdasarkan penelitian yang dilakukan, model Inkuiri terbimbing dapat meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa. Keberhasilan ini dapat terjadi karena proses pembelajaran inkuiri terbimbing sesuai dengan keadaan berpikir konsep tingkat tinggi (analisis dan evaluasi). Namun dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sasaran dalam penelitian yang peneliti lakukan bukan mahasiswa namun peserta didik sekolah dasar. Karena jika menggunakan model pada penelitian ini kurang efektif untuk anak sekolah dasar. Karena pada model ini memerlukan keadaan berpikir konsep tingkat tinggi. Berdasarkan uraian beberapa peneliti terdahulu di atas, dalam peningkatan penguasaan konsep peserta didik harus mampu menyampaikan materi yang dipelajari dan pemilihan model dalam pelaksanaan pembelajar harus diperhatikan secara baik sesuai dengan konsep yang ingin dikuasai.

Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga harus membuat media pembelajaran yang menarik. agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajarnya. Tafonao (2018, hlm. 105)

menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Di era modern ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Winkel (dalam Purwono, 2014, hlm. 130) mengatakan “media audio visual merupakan gabungan diantara visual serta audio dibuat sendiri sama halnya dengan *slide* dikombinasikan dengan kaset audio”. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Salah satu media audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Di dalam aplikasi *Canva*, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan menarik, penuh ilustrasi, dan interaktif.

Maka dengan demikian peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berbasis media *Canva* karena melalui penggunaan model dan media yang inovatif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan akan berdampak positif terhadap penguasaan konsep. Model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* digunakan peneliti untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, serta memudahkan peserta didik untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Menurut Resmini dkk (2021, hlm. 361) *Canva* merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. *Canva* ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Dengan adanya aplikasi *Canva* ini dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang mana dapat membantu peserta didik dalam pembelajar agar berjalan secara baik dan efektif agar meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mencari tahu apakah ada pengaruh model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* terhadap penguasaan konsep peserta didik. Maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning*

Berbasis Media *Canva* Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Pembelajaran IPAS Peserta Didik Di SDN 2 Girimakmur”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS, dikarenakan Bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajar hanya buku saja.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang membuat pembelajaran berjalan secara monoton.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar yang dikarenakan pembelajaran yang membosankan dan masih *teacher centered*.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang dimana hanya menggunakan buku dirasa kurang efektif dalam berjalanya pembelajaran.
5. Kurangnya kontribusi peserta didik dalam pembelajaran yang membatasi kekreatifan peserta didik dalam pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Indikator yang digunakan untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik disesuaikan dengan dimensi ranah kognitif Berdasarkan revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson (2001, hlm. 156) dimensi ranah kognitif yaitu C1 sampai C6. Adapun yang menjadi fokus dimensi ranah kognitif dalam penelitian ini adalah C1 sampai C4.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS dengan topik magnet dan sebuah benda yang ajaib.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* terhadap peningkatan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SDN 2 Girimakmur?.
2. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep IPAS peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* di kelas IV di SDN 2 Girimakmur?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* terhadap peningkatan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SDN 2 Girimakmur.
2. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep IPAS peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbasis media *Canva* di kelas IV di SDN 2 Girimakmur.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk semua pihak yang terlibat, maka dari yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Secara Teoritis

Manfaat Penelitian ini bisa bermanfaat dalam pengembangan model pembelajaran dan pengembangan media yang dapat meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran IPAS peserta didik.

2. Secara Praktis

- 1) Manfaat bagi peneliti

Memperluas wawasan tentang penggunaan model dan media dalam Pembelajaran. Melalui penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana model dan media dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

2) Manfaat bagi Guru

- a) Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran.
- b) Menambah penguasaan dan informasi dalam menerapkan media pembelajaran *Canva* secara tepat untuk memperluas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

3) Manfaat Bagi peserta didik

- a) Memperluas tindakan peserta didik serta menambah pengetahuan dan pengalaman belajar.
- b) Meningkatkan penguasaan materi IPAS dan menambah pengetahuan serta pengalaman belajar.

4) Manfaat bagi pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca bisa juga menjadi referensi baru untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan permasalahan terhadap judul penelitian di atas, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan istilah yang ada dalam judul yaitu:

### 1. Project Based Learning (PjBL)

*Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto & Raharjo (2012, hlm. 162) *Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan menintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan beraktivitas secara nyata. Sugihartono, dkk. (2015, hlm. 84) mengungkapkan model proyek merupakan model pembelajaran dengan menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik yang bertitik tolak dari suatu masalah.

Fathurrohman (2016, hlm. 119) juga menyebut bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan sarana proyek

sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ini sebagai pengganti proses pembelajaran yang terpusat pada guru. Saefudin dan Berdiati (2014, hlm. 58) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang diperoleh dalam beraktivitas secara nyata.

Mulyasa (2014, hlm. 145) mengatakan bahwa tujuan model *Project Based Learning* adalah agar peserta didik menjadi fokus pada pada permasalahan kompleks kemudian peserta didik melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan proyek kerja didalamnya yang dilakukan secara individu atau berkelompok. Peserta didik diberikan kebebasan dalam merencanakan aktivitas belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Media Canva**

Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm. 110) *Canva* merupakan salah aplikasi yang banyak digemari kalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Menurut Triningsih (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) *Canva* merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *Canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan berbarbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. selanjutnya menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). *Canva* adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, *resume*, *famplet*, poster dan lain sebagainya. Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi,

keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu *Canva*.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *Canva* merupakan aplikasi yang sangat disukai oleh guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ada banyak *template* yang menarik yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin. *Canva* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih komunikatif dan memiliki visualisasi yang lebih menarik bagi peserta didik.

### **3. Penguasaan konsep**

Menurut Hamalik & Oemar (2001, hlm. 45) menyatakan penguasaan pengetahuan adalah tujuan utama, anggapan yang mendasari perumusan tersebut ialah barang siapa menguasai pengetahuan maka dialah yang berkuasa. Menurut Dahar (dalam Hariyadi, dkk. 2016, hlm. 1567) penguasaan konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik untuk memahami makna ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapan di dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Purwanto (dalam Hariyadi, dkk. 2016, hlm. 1567) menyatakan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman yang bukan hanya untuk mengingat konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu untuk mengungkapkan kembali dalam bentuk kata-kata sendiri tanpa merubah maknanya.

Menurut Djamarah & Zain (dalam Trianto, 2007, hlm. 158) menyatakan konsep merupakan suatu kondisi utama yang dibutuhkan dalam menguasai pengetahuan dan proses kognitif. Indikator penguasaan konsep menurut Sumaya (2004, hlm. 43) “yaitu seseorang dapat dikatakan menguasai suatu konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tidak mengubah makna yang ada didalamnya”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami makna pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **H. Sistematika Skripsi**

Tujuan digunakannya sistematika skripsi ini ialah untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi. Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 36-37). Adapun penyusunan sistematika skripsi sebagai berikut:

### **1. Bagian Pembuka Skripsi**

Bagian ini berisikan halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

### **2. Bagian Isi Skripsi**

Bagian ini termuat lima bab dalam bagian isi skripsi, yaitu: Pada bagian awal yaitu di Bab I Pendahuluan bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Selanjutnya Bab II Kajian Teori, pada bab ini berisi kajian teori dan kerangka pemikiran, memuat kajian teori yang berkaitan dengan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian, bab ini memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti dan pembahasan penelitian untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

Bab V Penutupan, pada bab ini memuat simpulan dan saran penelitian.

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi terbagi menjadi 2 bagian, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.